**1. Рождение аркад: «Pong» (1972)**

Первая коммерчески успешная игра, созданная Atari. Простой симулятор тенниса с двумя прямоугольниками и точкой-мячом. «Pong» стал символом зарождения игровой индустрии, доказав, что видеоигры могут быть массовым развлечением. Игровые автоматы заполонили бары и торговые центры.

**2. Золотая эра аркад: «Pac-Man» (1980)**

Жёлтый кружок, пожирающий точки и убегающий от призраков, покорил мир. «Pac-Man» добавил играм сюжет (спаси главного героя от голода!) и стал первым игровым «мемом»: мерч, мультсериалы, песни. Это была игра для всех — не только для хардкорных геймеров.

**3. Эра домашних консолей: «Super Mario Bros.» (1985)**

С выходом Nintendo Entertainment System (NES) игры переехали в дома. «Super Mario Bros.» задала стандарты платформеров: яркий дизайн, запоминающаяся музыка, многоуровневая структура. Марио стал лицом игровой индустрии, а консоли — must-have для семей.

**4. 16-битная революция: «Sonic the Hedgehog» (1991)**

Sega Genesis бросила вызов Nintendo, и её талисман — синий ёж Соник — олицетворял скорость и дерзость. Игра показала, что технические улучшения (цвета, звук, плавность) могут создавать уникальный опыт. Началась «консольная война», подогревшая инновации.

**5. Переход в 3D: «Super Mario 64» (1996)**

С появлением Nintendo 64 игры шагнули в трёхмерное пространство. «Super Mario 64» переосмыслила платформеры: аналоговый стик для движения, открытые уровни, свобода исследования. Это эталон того, как адаптировать 2D-классику в 3D без потери духа.

**6. Онлайн-мультиплеер: «Quake» (1996)**

Пока Марио прыгал по замкам, «Quake» запустил эру сетевых сражений. Игра популяризировала онлайн-шутеры и моды (вспомните «Team Fortress»). А ещё она стала прародителем киберспорта — фанаты собирались на LAN-пати, чтобы стрелять друг в друга.

**7. Эпоха MMORPG: «World of Warcraft» (2004)**

Масштабная вселенная с миллионами игроков, квестами и рейдами. «WoW» превратил нишевые RPG в социальный феномен. Люди жили в Азероте годами, а слово «допамить» вошло в лексикон. Это была игра-сервис до того, как это стало мейнстримом.

**8. Мобильный бум: «Angry Birds» (2009)**

Смартфоны сделали игры доступными каждому. «Angry Birds» с её простой механикой (тяни-пускай) и милыми персонажами показала: мобильные игры могут зарабатывать миллиарды. Это начало эры казуального гейминга — от детей до бабушек в метро.

**9. Инди-ренессанс: «Minecraft» (2011)**

Изначально созданная Маркусом Перссоном в одиночку, «Minecraft» доказала, что инди-игры могут конкурировать с ААА-проектами. Свобода строительства, песочница без правил и моды вдохновили целое поколение. Это игра-конструктор, медитация и образовательный инструмент в одном.

**10. Виртуальная реальность: «Beat Saber» (2018)**

VR долго искала «убийственный» контент, и «Beat Saber» стал им. Ритмичная игра с лазерными мечами и электронной музыкой идеально использовала иммерсивность VR. Она превратила технологию в фитнес-тренд и показала: виртуальная реальность может быть интуитивной и весёлой.

**11. Эра кросс-платформенности: «Fortnite» (2017–н.в.)**

«Fortnite» стёр границы между консолями, ПК и мобильными. Игра живёт как сервис: сезонные обновления, коллабы с поп-культурой (от Marvel до Трэвиса Скотта), мультиплеер без ограничений. Это не просто игра — это цифровая площадка для общения поколения Z.

Каждая из этих игр не просто развлекала — она меняла представление о том, какими могут быть видеоигры, вдохновляя разработчиков и игроков на новые эксперименты. Что дальше? Метавселенные, нейроинтерфейсы, ИИ-генерация... История продолжается! 🎮